

## ABSTRAKSI

**Nama Obyek** : Museum Sejarah dan Kebudayaan Surabaya  
**Tema** : Bunglon  
**Pembimbing** : Ir. Moch. Salatoen Pujiono, MT.  
**Mahasiswa** : Ratry Anggrhayni Pratiwi Wahyuningtyas  
**NRP** : 3210.100.013  
**Periode** : Semester Genap 2013/2014

Sejarah merupakan cikal bakal terbentuknya perilaku sebuah masyarakat. Terkenal sebagai Kota Pahlawan, Surabaya adalah salah satu kota di Indonesia yang sangat dikenal melalui kisah perjuangannya dalam membela kota mereka tercinta pada masa Kemerdekaan.

Keberanian pemuda pemudi Surabaya dalam memperjuangkan kota mereka layaknya patut dikenang sepanjang masa.

Namun, dewasa ini sudah begitu banyak generasi muda yang hampir melupakan sejarah kota mereka sendiri. Bahkan tidak banyak dari mereka yang tidak mengetahui asal usul kota tempat mereka tinggal. Hal ini salah satunya dipengaruhi oleh tidak tersedianya tempat informasi yang menampung segala sesuatu mengenai sejarah kota Surabaya. Oleh karena itu, keberadaan Museum Sejarah dan Kebudayaan Surabaya ini dapat menjadi jawaban atas persoalan tersebut. Mengusung konsep rekreatif, informatif, dan edukatif, museum ini menyajikan suasana pameran yang berbeda dari museum lainnya. Dengan tema Bunglon, museum ini mencoba menyamarkan dirinya dengan kota dia berada, yaitu Surabaya. Suasana pameran yang dikonseptkan dengan pameran tematik diharapkan dapat menjauhkan museum dari kesan kumuh dan menyeramkan. Dengan sasaran pengguna obyek adalah seluruh kalangan umum, khususnya generasi muda, museum ini dapat kembali membangkitkan kenangan akan sejarah dan Surabaya. Seperti kata pepatah, Negara yang besar adalah Negara yang menghargai sejarahnya.



## ABSTRACT

**Obyek Name** : Surabaya Museum of History and Culture  
**Theme** : Chameleon  
**Mentor** : Ir. Moch. Salatoen Pujiono, MT.  
**Student** : Ratry Anggrhayni Pratiwi Wahyuningtyas  
**NRP** : 3210.100.013  
**Period** : Even Semester 2013/2014

History is the root of society behavior formation. Known as the City of Heroes, Surabaya is one of the cities in Indonesia that famous for its people struggle in defending their beloved city in Independence period. The courage of Surabaya youth in fighting for their city should be remembered for all time.

However, nowadays a lot of young people almost forget the history of their own city. Even, not many of them know about the origin of the city where they live. This matter partly influenced by the unavailability of a place that holds information about the history of Surabaya. Therefore, the existence of Surabaya Museum of History and Culture can be the answer to this problem. Carrying recreational, informative, and educational concept, this museum provide a different exhibition atmosphere from other museums. With Chameleon as a design theme, the museum is trying to disguise itself with the city where it is, which is Surabaya. The exhibition atmosphere that conceptualized with a thematic exhibition is expected to keep the museum from being shabby and creepy. By targeting general public, especially the younger generation as the object user, this museum can bring back the memory of the history of Surabaya. As the saying goes, a great country is the country that respects its history.



## BAB II

### PENGENALAN OBJEK

#### 2.1 PENGENALAN OBJEK

Judul Objek yang diangkat adalah “Museum Sejarah dan Kebudayaan Surabaya”. Objek rancang ini erat kaitannya dengan museum tentang runtutan sejarah kota Surabaya beserta dengan kebudayaan yang khas kota Surabaya sehingga masyarakat akan kembali ingat dengan sejarah dan kebudayaannya, ditambah dengan berbagai fasilitas pendukungnya

#### 2.2 DEFINISI OBYEK

##### 2.2.1 Museum

Menurut beberapa sumber, museum memiliki beberapa pengertian antara lain :

- **Menurut International Council of Museums ( ICOM )**, museum adalah Institusi permanen/lembaga permanen, yang melayani kepentingan masyarakat dan kemajuannya, terbuka untuk umum, tidak bertujuan untuk mencari keuntungan, dengan cara mengumpulkan (pengoleksian), memelihara (konservasi), meneliti, memamerkan, dan mengkomunikasikan benda-benda nyata material manusia dan lingkungannya, untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi
- **Menurut Komunitas Museum Inggris Raya**, museum adalah sebuah lembaga yang mengumpulkan, mendokumentasikan, merawat, memamerkan, dan menjelaskan benda-benda pembuktian dan informasi yang ada kaitannya untuk keuntungan pengunjung.

##### 2.2.2 Sejarah

Beberapa pengertian sejarah yang didapat dari beberapa sumber :

*“Sejarah ialah satu kajian untuk menceritakan suatu perputaran jatuh bangunnya seseorang tokoh, masyarakat dan peradaban”*

**Menurut Herodotus**



Berdasarkan pengertian sejarah dari beberapa sumber diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian sejarah adalah suatu peristiwa penting yang sudah terjadi di masa lampau dimana hal tersebut tidak boleh dilupakan terutama apabila itu menyangkut tentang sejarah suatu bangsa atau Negara.

### 2.2.3 Kebudayaan

Menurut beberapa ahli, kebudayaan memiliki artian sebagai berikut :

*“Kebudayaan mencakup keseluruhan yang meliputi bentuk teknologi sosial, ideologi, religi, dan kesenian serta benda, yang kesemuanya merupakan warisan sosial”*

**Menurut M. Jacobs dan B.J. Stern**

Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya *pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain*, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

#### Wujud Kebudayaan

Menurut J.J. Hoenigman, wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga: *gagasan, aktivitas, dan artefak*.

### 2.2.4 Surabaya

Surabaya terkenal dengan sebutan Kota Pahlawan karena sejarahnya yang sangat diperhitungkan dalam perjuangan merebut kemerdekaan bangsa Indonesia dari penjajah. Kata Surabaya konon berasal dari cerita mitos pertempuran antara *sura* (ikan hiu) dan *baya* (buaya) dan akhirnya menjadi kota *Surabaya*.



## 2.3 PENDALAMAN OBJEK

Museum Sejarah dan Kebudayaan Surabaya merupakan kawasan yang memfasilitasi sarana edukasi, informasi, serta rekreasi bagi masyarakat khususnya masyarakat Surabaya mengenai perkembangan sejarah kota Surabaya dan berbagai macam kebudayaan khas Kota Pahlawan ini.

Adapun lingkup batasan dari obyek ini berdasarkan aktifitas yang terjadi pada obyek rancang, yaitu :

- **Kegiatan Utama**

Fasilitas	Fungsi
Ruang Pemeran	Ruangan tempat memperlihatkan segala koleksi benda sejarah dan kebudayaan dalam bentuk benda nyata, lukisan, atau tulisan-tulisan yang memiliki makna pada perkembangan sejarah dan kebudayaan Surabaya dimana ruangan ini lebih bersifat visual.
Ruang Diorama	Ruangan miniatur 3 dimensi yang bersifat audio dan visual dimana pengunjung dapat melihat potongan-potongan kejadian pada masa sejarah perkembangan kota Surabaya.
Museum Hall	Ruangan ini berfungsi sebagai ruangan pertama sebelum memasuki ruangan pameran. Fungsinya menyerupai lobby pada umumnya
Pusat Informasi	Ruangan yang berfungsi sebagai pusat segala informasi mengenai ruangan Museum Sejarah dan Kebudayaan Surabaya
Ruang Edukasi	Ruangan yang berfungsi sebagai ruangan edukasi mengenai obyek pada museum dan biasanya diperuntukkan bagi anak-anak Taman Kanak-Kanak atau Sekolah Dasar
Ticketing	-





▪ **Kegiatan Penunjang**

Fasilitas	Fungsi
Ruangan Diskusi Komunitas	Ruangan dimana para komunitas dan peneliti sejarah kota Surabaya dapat berkumpul dan saling berdiskusi untuk memperkenalkan kembali sejarah dan kebudayaan Kota Surabaya kepada generasi muda
Ruangan Pameran Temporer	Merupakan ruangan pameran yang dapat disewakan sebagai tempat pameran segala macam karya seni. Ruangan ini bisa disebut sebagai galeri temporer
Ruangan Pertemuan atau auditorium	Ruangan yang bersifat tertutup atau indoor yang berfungsi sebagai tempat pertemuan atau sebagai ruangan serbaguna. Ruangan ini dapat disewakan kepada masyarakat yang ingin menggunakannya
Ruangan Perpustakaan	Ruangan yang berisi buku-buku atau arsip tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan sejarah dan kebudayaan Kota Surabaya

Selain ruangan diatas, terdapat pula Ruangan Administrasi dan Pengelola yang meliputi R. Kepala Pengelola, R. Arsip, dll dan juga Ruangan Kuratorium. Berikut fungsi dari ruangan-ruangan tersebut :

Fasilitas	Fungsi
<b>Ruangan Administrasi dan Pengelola</b>	
Ruangan Kepala Pengelola	Ruangan pimpinan museum yang bertugas memimpin , mengkoordinasi, mengawasi, dan mengendalikan pelaksanaan tugas dan fungsi museum diwilayah kerjanya
Ruangan Tata Usaha	Ruangan staff yang bertugas mengelola administrasi dan keuangan serta kearsipan
Ruangan Divisi	Ruangan staff yang bertugas memimpin penyelenggaraan



Konservasi dan Koleksi	konservasi, restorasi dan reproduksi koleksi serta preparasi tata pameran
Ruangan Divisi Bimbingan dan Publikasi	Divisi penyelenggaraan kegiatan bimbingan dengan metode dan sistem edukatif kultural dalam rangka menanamkan daya apresiasi dan penghayatan nilai warisan budaya dan ilmu pengetahuan serta menyelenggarakan publikasi tentang koleksi museum
Ruangan Arsip	Ruangan yang berisi segala arsip penting mengenai sejarah koleksi yang dipamerkan. Ruangan ini bersifat privat dan hanya bisa diakses oleh pihak yang berkepentingan
Ruangan Tamu	Ruangan penerima tamu yang memiliki kepentingan mengenai museum
Ruangan Bersama	Ruangan yang berfungsi sebagai tempat rehat atau berkumpul para staff. Ruangan ini dapat juga berfungsi sebagai ruangan rapat
Pantry	Merupakan dapur bersih yang berfungsi sebagai tempat menyimpan makanan atau tempat membuat minuman, bukan sebagai tempat masak-memasak
<b>Kuratorium</b> *kegiatan yang berhubungan dengan pemeliharaan dan penjagaan	
Ruangan Penyimpanan	Tempat menyimpan barang-barang koleksi yang akan dipamerkan nantinya
Ruangan Perawatan	Ruangan yang berfungsi sebagai tempat perawatan koleksi-koleksi yang dipamerkan apabila mengalami kerusakan
Laboratorium	Ruangan yang berfungsi sebagai tempat penelitian mengenai koleksi-koleksi yang dipamerkan
Gudang Transit	Merupakan ruangan transit untuk karya-karya atau koleksi yang nantinya akan dipamerkan di ruangan museum ataupun ruangan



	pameran temporer
Gudang	Tempat menyimpan barang-barang yang sudah tidak terpakai sebelum dibuang atau dihancurkan

▪ **Kegiatan Tambahan**

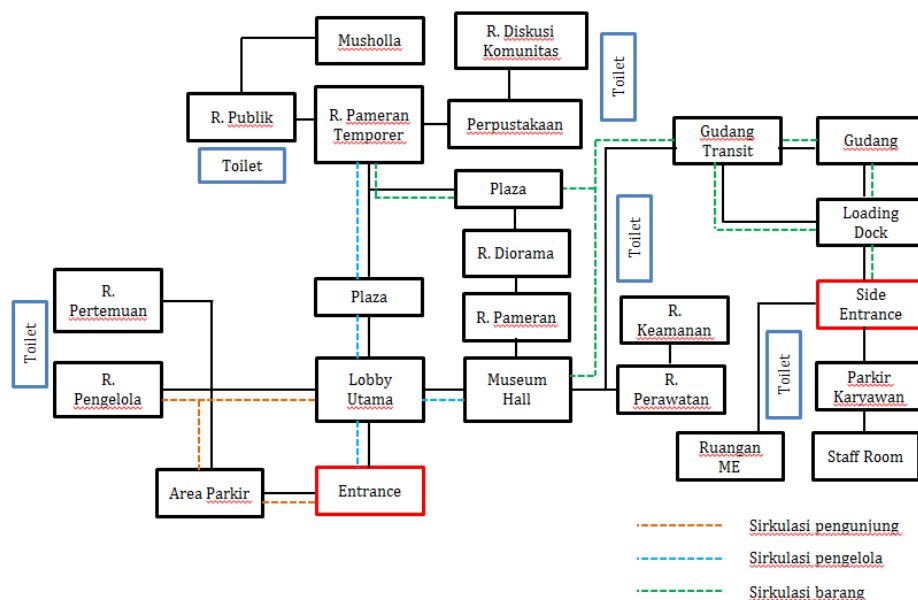
Fasilitas	Fungsi
Ruangan Publik	Merupakan sebuah fungsi baru yang dihadirkan pada museum dimana fungsi ini seperti pusat perbelanjaan atau tempat berkumpul. Dalam ruangan publik ini terdapat café atau tempat makan, gift shop, ataupun retail-retail lainnya yang menunjang keberadaan museum ini
Musholla	Ruangan tempat beribadah umat Islam
<b>Area Servis</b>	
Toilet	-
Loading Dock	Merupakan tempat penurunan atau pengiriman barang-barang koleksi
Ruangan Keamanan	Ruangan yang berfungsi mengatur segala sistem keamanan ruangan dan koleksi yang dipamerkan
Tangga Kebakaran	Tangga evakuasi saat terjadi kebakaran atau bencana lainnya
Staff Room	Ruangan staff yang meliputi <i>office boy</i> , kurator, dan orang-orang luar yang berkepentingan (misalnya orang yang mengadakan pameran)
Ruangan Mechanical Electrical	Ruangan yang berisi mengenai segala peralatan utilitas





Area Parkir	Ruangan yang menampung parkir kendaraan yang meliputi : sepeda, sepeda motor, mobil, dan bis.
Drop Off	Tempat untuk menurunkan penumpang sehingga kendaraan tidak perlu parkir
Ruangan Supir	Ruangan yang diperuntukkan untuk supir

## 2.4 ORGANISASI RUANG



## REKAPITULASI KEBUTUHAN RUANGAN

No	Fasilitas	Total Luasan
1	Museum dan Pameran Temporer	2012,84 m <sup>2</sup>
2	Perpustakaan	193,2 m <sup>2</sup>
3	Kuratorium	480 m <sup>2</sup>
4	Administrasi dan Pengelola	243 m <sup>2</sup>
5	Musholla	124,45 m <sup>2</sup>
6	Ruangan Publik	335,67 m <sup>2</sup>



7	Area Parkir	2.591,3 m <sup>2</sup>
8	Ruangan Utilitas	155,57 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>		<b>6.136,03 M<sup>2</sup></b>

**Tambahan :**

Untuk area Taman dan RTH akan menyesuaikan dengan luas lahan yang ada

## **2.5 PERSYARATAN TEKNIS**

### **2.5.1 Sistem Pencahayaan**

Adanya pencahayaan yang cukup agar pengunjung tidak merasa

### **2.5.2 Sistem Penghawaan**

Pada ruangan pameran, memang tetap harus menggunakan penghawaan buatan untuk menjaga barang-barang koleksi dengan kelembaban tertentu. Atmosfer ruangan harus bebas dari debu dan asam.

### **2.5.3 Sistem Kebisingan**

Insulasi suara yang baik diperlukan untuk memungkinkan percakapan tanpa mengganggu pengunjung museum lain. Plafond akustik dapat digunakan untuk menyerab bunyi, sedangkan untuk mengisolasi bunyi dapat menggunakan partisi sebagai pemecah ruangan.

### **2.5.4 Sistem Penanggulangan Kebakaran**

- Perletakan tangga darurat yang strategis dan dapat ditemukan dengan cepat oleh pengunjung dengan standar setiap radius 20 m harus terdapat satu tangga darurat
- Menggunakan sistem fire protection berupa pendeteksi asap
- Membuat sirkulasi yang mudah bagi pemadam kebakaran baik di dalam ruangan maupun dari luar bangunan



## BAB III

### TINJAUAN LOKASI

Suatu objek rancang merupakan sebuah proyek yang tidak mungkin dapat diwujudkan secara nyata tanpa adanya ketersediaan lahan yang memadai dan cocok dengan objek tersebut. Pemilihan site atau lokasi yang tepat dan mendukung juga merupakan salah satu langkah dari proses programming dalam desain

#### 3.1 KARAKTER SITE

##### 3.1.1 Gambaran Umum Lokasi

Lokasi objek rancang yang pertama terletak di Daerah Surabaya Barat di Jl. Mayjen Sungkono 106 Surabaya dimana lokasi ini berada dalam satu kawasan Komplek Bumi Juang 45 Jawa Timur. Pada lahan ini sebenarnya terdapat beberapa bangunan didalamnya, namun kondisi bangunan tersebut sudah sangat tua dan rusak. Hal ini sangat kontras dengan keadaan Gedung Juang 45 Jawa Timur yang megah.





### 3.1.2 Kondisi Lingkungan Sekitar



#### Batas Lahan

Utara : Pemukiman warga, Jl. Pakis Tirtosari

Timur : Pemukiman warga, Jl. Pakis Tirtosari

Barat : Gedung Juang 45, Universitas 45 Surabaya

Selatan : Ciputra World

Pada kompleks Bumi Juang 45 Jawa Timur ini terdapat beberapa fasilitas yaitu Universitas 45 Surabaya, SMP dan SMA Gema 45, dan Gedung Juang 45 Jawa Timur yang berfungsi sebagai Gedung Serba Guna seperti Resepsi Pernikahan, Khitanan, Pertemuan Keluarga, Halal Bi Halal, Perpisahan, Wisuda, Seminar, Meeting, dan Workshop dimana gedung serba guna ini dapat menampung sekitar 1.000 orang



## 3.2 POTENSI DAN TANTANGAN SITE

### 3.2.1 Potensi

- ✓ Berada pada kawasan dengan akses jalan utama Mayor Jendral Sungkono yang akan memudahkan pencapaian ke lokasi baik dari pusat kota maupun luar kota karena jalan ini merupakan akses menuju tol Surabaya - Gempol
- ✓ Lokasi berdekatan dengan berbagai fasilitas seperti pusat perbelanjaan Ciputra World, Apartemen Java Paragon, serta restoran-restoran lainnya.
- ✓ Lahan yang berada pada Kompleks Bumi Juang 45 Jawa Timur dimana sesuai dengan obyek rancangan yaitu Museum Sejarah dan Kebudayaan Surabaya. Di dalam kompleks ini juga terdapat Monumen Perjuangan 45.
- ✓ Pada kompleks Bumi Juang 45 Jawa
- ✓ Timur ini juga terdapat sarana pendidikan antara lain Universitas 45 dan SMP-SMA Gema 45 Surabaya dimana hal ini dapat mendukung keberadaan museum karena fungsi utama dari museum ini adalah sarana edukasi bagi generasi muda.
- ✓ Terdapat Gedung Juang 45 yang berfungsi sebagai gedung serba guna. Sehingga apabila ada pertunjukan bisa memanfaatkan gedung ini sehingga tidak perlu lagi menyediakan gedung serba guna pada obyek rancang



Sumber : dok.pribadi, 27-12-2013 10.30 WIB

### 3.2.2 Tantangan

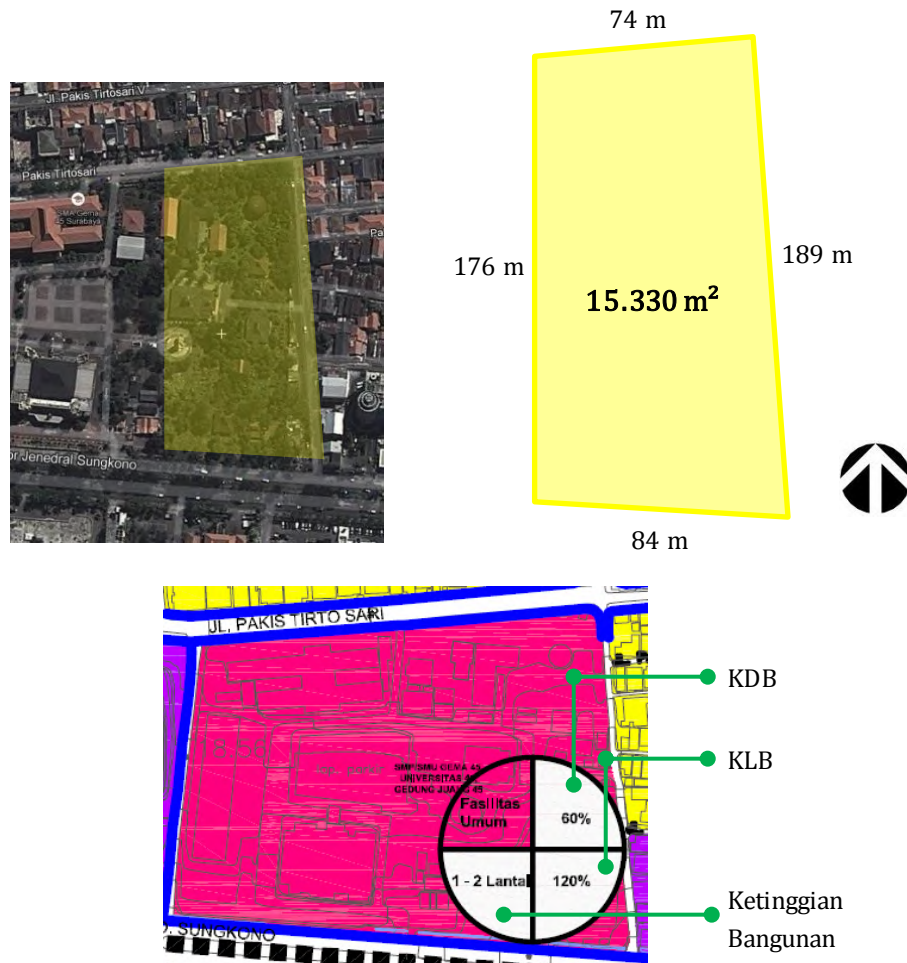
- ✓ Akses jalan utama berpotensi macet pada jam-jam tertentu
- ✓ Lahan yang berkontur ekstrim tidak beraturan akan sedikit menyulitkan dalam proses perancangan
- ✓ Lahan berbatasan langsung dengan SMA Gema 45 tanpa ada pembatas



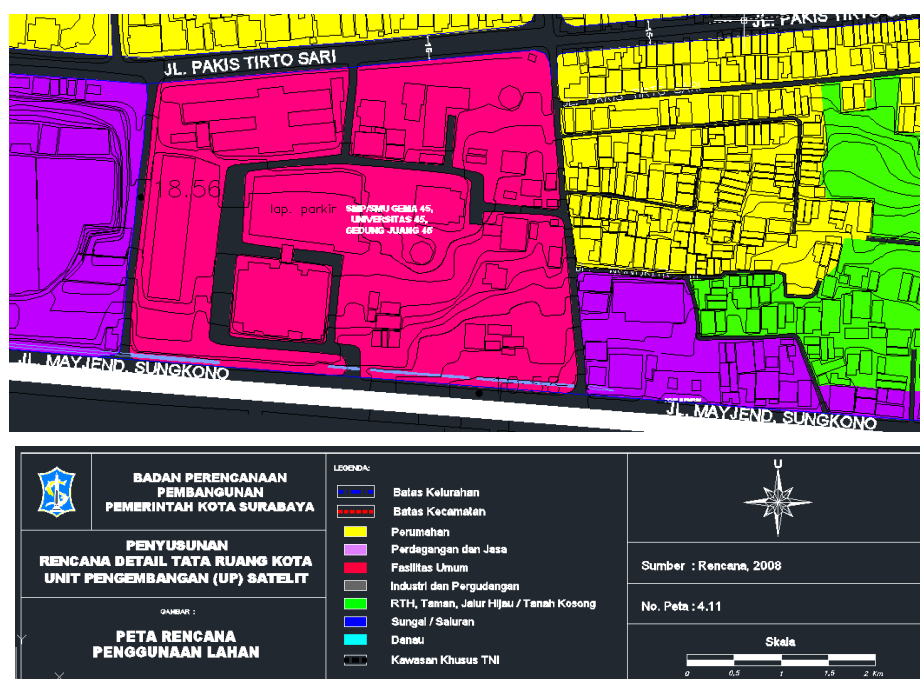


### 3.3 PERATURAN-PERATURAN BANGUNAN

#### 3.3.1 Site dan Zoning



#### 3.3.2 Legalitas



*Tata Guna Lahan Kompleks Bumi Juang 45*





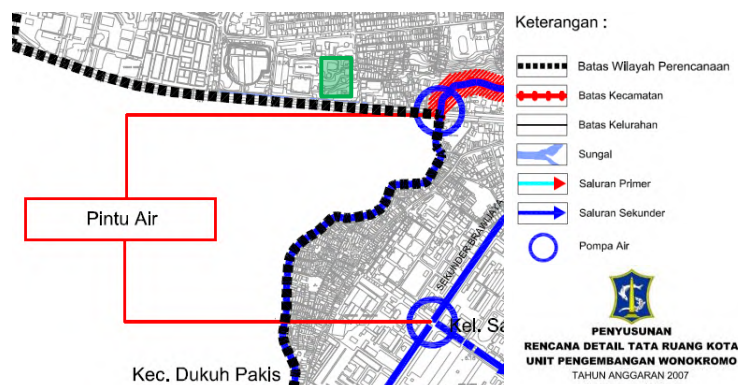
### 3.3.3 Keistimewaan Fisik Alamiah

#### ✓ *Topografi dan Geografi*

Jenis tanah pada lahan ini adalah tanah aluvial dengan kondisi lahan yang berkontur ekstrim tak beratur [bisa mencapai 1.5 m].



#### ✓ *Jaringan drainase*



Saluran drainase yang mengarah ke pematusan kota berada tepat di depan lahan dengan lebar



Sumber : dok.pribadi, 27-12-2013, 10.30

### 3.3.4 Keistimewaan Buatan

Jalan Mayor Jendral Sungkono merupakan kawasan perdagangan dan jasa dimana tampilan bangunannya sudah mengikuti langgam modern seperti Ciputra World,



Hotel Shangri-La Surabaya, dan beberapa pusat perkantoran lainnya. Namun ada juga yang beberapa bangunan yang masih mempertahankan langgam post-modern seperti Gedung Juang 45 Surabaya.



Sumber : [www.ciputrasurya.com](http://www.ciputrasurya.com)



Sumber : [www.rumahimaji.com](http://www.rumahimaji.com)



Sumber : [www.panoramio.com](http://www.panoramio.com)

Pada bangunan modern tampak terlihat dominasi kaca dan bentukan yang dekontruksi dengan permainan warna dan material yang modern. Sedangkan untuk bangunan post-modern lebih menggunakan warna-warna netral dengan *color tone* yang cenderung tidak banyak hiasan di dindingnya.

### 3.3.5 Sirkulasi

Jalan Mayor Jendral Sungkono merupakan jalan dua arah dengan lebar masing-masing jalur sekitar 15 m dengan pemisah jalan berupa jalur



hijau. Dikarenakan pola jalan yang relative lurus, mengakibatkan kendaraan melaju cukup cepat dengan kecepatan rata-rata 50 km/jam. Namun pada jam tertentu seperti jam berangkat dan pulang kantor, jalan ini berpotensi menimbulkan kemacetan.

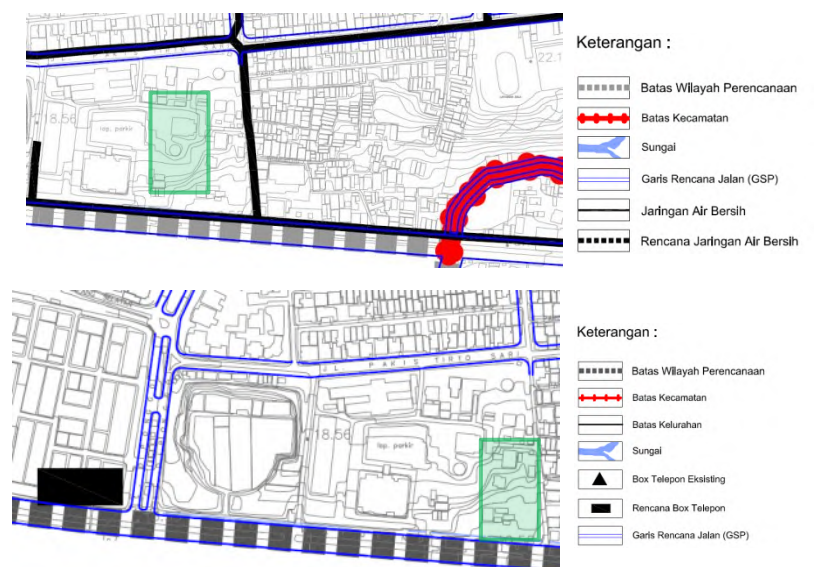


Sumber : dok.pribadi, 27-12-2013 10.30WIB

Selain dilewati kendaraan pribadi, jalan Mayor Jendral Sungkono ini juga dilewati oleh angkutan umum seperti bemo dan taksi. Dengan adanya kendaraan umum ini akan memfasilitasi pengunjung yang berasal dari luar kota yang tidak membawa keadaan pribadi.

### 3.3.6 Utilitas

Untuk kawasan Jalan Mayor Jendral Sungkono sudah difasilitasi oleh jaringan air, listrik, gas dan telepon.







Sumber : RDTRK UP-Wonokromo Tahun 2007

### 3.3.7 Sensori

#### ✓ *Sensori pendengaran – Kebisingan*

Karena sisi selatan lahan berbatasan langsung dengan jalan Mayor Jendral Sungkono, maka pada sisi ini yang menerima kebisingan paling besar. Untuk sisi lainnya tidak terlalu menerima kebisingan dikarenakan berbatasan dengan perumahan penduduk dan Kompleks Bumi Juang 45 Jawa Timur.



Diagram kebisingan lahan

#### ✓ *Sensori penciuman*



Sumber : RDTRK UP-Wonokromo Tahun



Karenar rencana penempatan TPS cukup jauh dari lokasi lahan, maka kemungkinan bau dari sampah tidak akan sampai masuk ke lahan.

### 3.3.8 Iklim

Kondisi klimatologi pada wilayah perencanaan secara makro tidak berbeda dengan kondisi Kota Surabaya pada umumnya, maka data-data mengenai klimatologi Surabaya dapat dianggap berlaku untuk wilayah perencanaan.

URAIAN	PERAK I			PERAK II		
	Min	Maks	Rata-rata	Min	Maks	Rata-rata
Rata-rata kelembaban udara	66% (September)	85% (Januari)	77%	62,30% (September)	79,90% (Januari)	72,80%
Tekanan Udara	1007,5 Mbs (Februari)	1012,2 Mbs (Agustus)	1009,9 Mbs	1006,7 Mbs (Februari)	1013,8 Mbs (Agustus)	1010,8 Mbs
Temperatur	27,2 °C (Juni)	28,8 °C (September)	27,8 °C	27,3 °C (Juni)	29,6 °C (September)	28,3 °C
Curah Hujan	0 mm (Agustus - September)	607 mm (Januari)	172mm	0 mm (Agustus - September)	485 mm (Januari)	187 mm

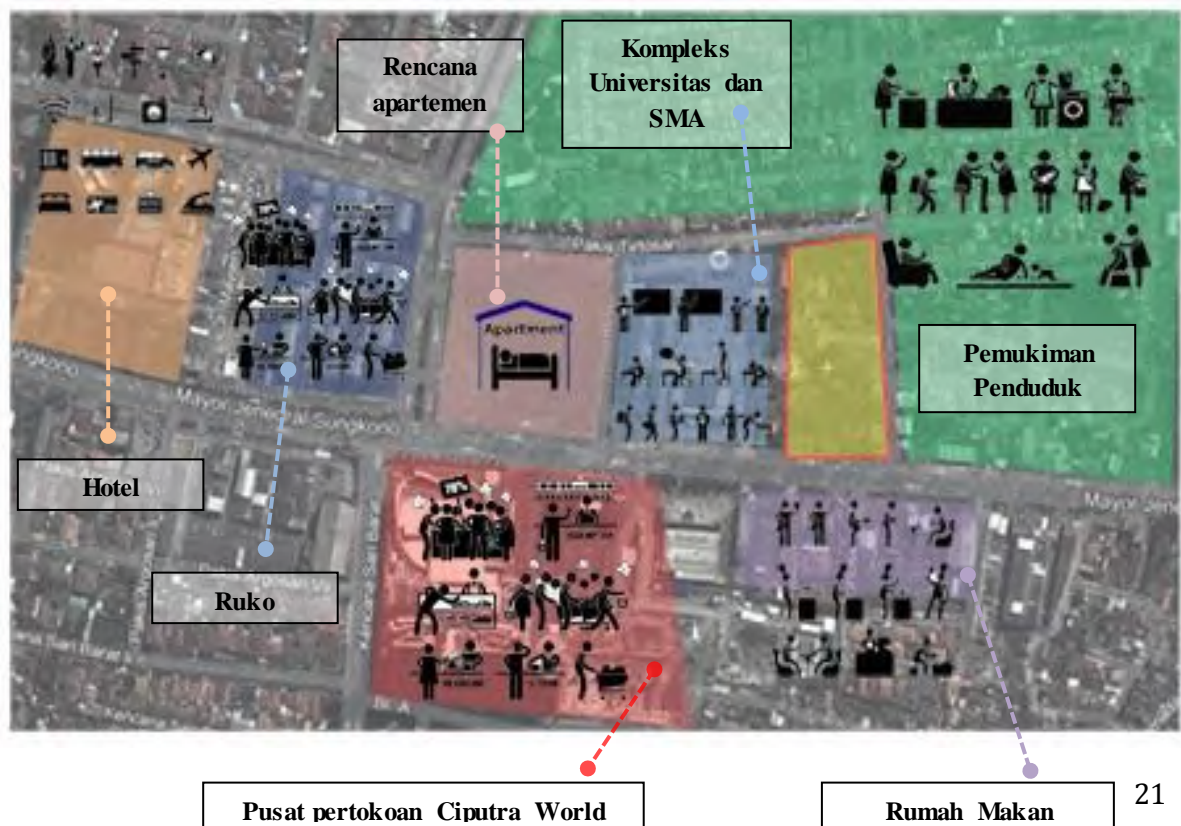
Sumber: Stasiun Meteorologi dan Geofisika



- Januari
- Februari
- Maret
- April-Desember

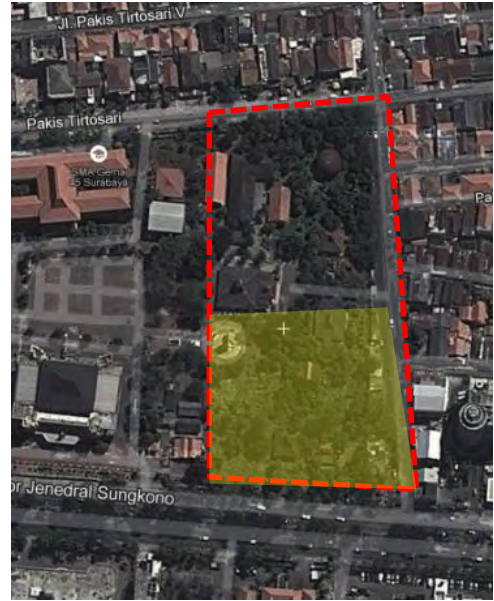
Diagram arah angin pada kurun waktu

### 3.3.9 Sosial dan Budaya





Karena luasan lahan terlalu besar [15.330 m<sup>2</sup>] dibandingkan dengan kebutuhan luasan ruang [ $\pm 9.000$  m<sup>2</sup> (kebutuhan ruang + RTH)], maka perancang memutuskan hanya memakai sebagian dari lahan yang tersedia. Pertimbangan dalam memilih lahan bagian depan adalah karena pada bagian belakang lahan masih terdapat bangunan terpakai yaitu SMP Gema 45. Sedangkan lahan bagian depan hanya terdapat bangunan-bangunan tua yang sudah tidak layak pakai. Sekaligus pada bagian depan lahan dekat dengan Monumen Perjuangan 45. Hal ini bisa menjadi potensi bagi objek rancang museum ini.







## BAB IV

### KAJIAN TEMA

#### 4.1 LATAR BELAKANG PEMILIHAN TEMA

Latar belakang yang dipakai dalam pemilihan tema ini adalah penjelasan dari **Prof. DR. IR. Josef Prijotomo, MArch** yang mengatakan bahwa “

*“Untuk mendapatkan sebuah tema harus berangkat dari pengertian arsitektur itu sendiri karena nantinya obyek yang akan dirancang adalah sebuah karya arsitektur”*

Sehingga dari penjelasan diatas, maka acuan teori yang akan diambil adalah pengertian arsitektur dari **Rubert Gutman, 1976**, yang mengatakan bahwa :

*“Arsitektur adalah lingkungan buatan yang bukan saja menjembatani antara manusia dengan lingkungannya melainkan sekaligus merupakan wahana ekspresi kultural untuk menata kehidupan jasmani, rohaniah, dan sosial manusia”*

Dari pengertian arsitektur diatas dapat disimpulkan bahwa arsitektur merupakan ***tamu bagi keberadaan lingkungan manusia tempat arsitektur itu berada.***

Manusia ----- Arsitektur ----- Lingkungan

Dari latar belakang diatas, maka dipilihlah tema “**Bunglon**” sebagai *design guide* bagi perancang dalam mendesain obyek rancang. Tema Bunglon ini adalah tema yang bersifat metafora dimana yang diambil dari bunglon ini adalah karakteristiknya yaitu berkamuflase atau menyesuaikan diri. Nantinya, tema ini pula lah yang juga menjadi acuan dalam menjawab berbagai *design problem* obyek rancang Museum Sejarah dan Kebudayaan Surabaya ini.



## 4.2 TEORI YANG MENDASARI TEMA

*“Metafora sebagai penerjemah bentuk dari sesuatu”*

**Geoffrey Broadbent, 1973 dalam “*Design in Architecture*”**

*“Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain dan bagaimana meli hat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan”*

**Charles Jenks, dalam “The Language of Post Modern Architecture”, 1991**

Menurut Leone Battista Alberti dalam *Poetics of Architecture Theory of Design* karya **Anthony C. Antoniades** kita akan melakukan tindakan secara metafora ketika :

- a. Sedang berusaha untuk mentransfer referensi dari sebuah subjek kedalam bentuk yang lainnya.
- b. Melihat sebuah subjek (baik konsep atau fisik) sebagai suatu hal yang lain.
- c. Memindahkan fokus penelitian kita dari sebuah area konsentrasi atau dari sebuah penyelidikan kepada yang lainnya (dengan harapan bahwa dengan adanya perbandingan atau melalui perluasan, kita dapat menjelaskan maksud subject kita dengan cara yang baru)

Sedangkan kegunaan penerapan Metafora dalam Arsitektur sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas arsitektural, yakni sebagai berikut :

- Memungkinkan untuk melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang lain
- Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
- Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya.
- Dapat menghasilkan arsitektur yang ekspresif.



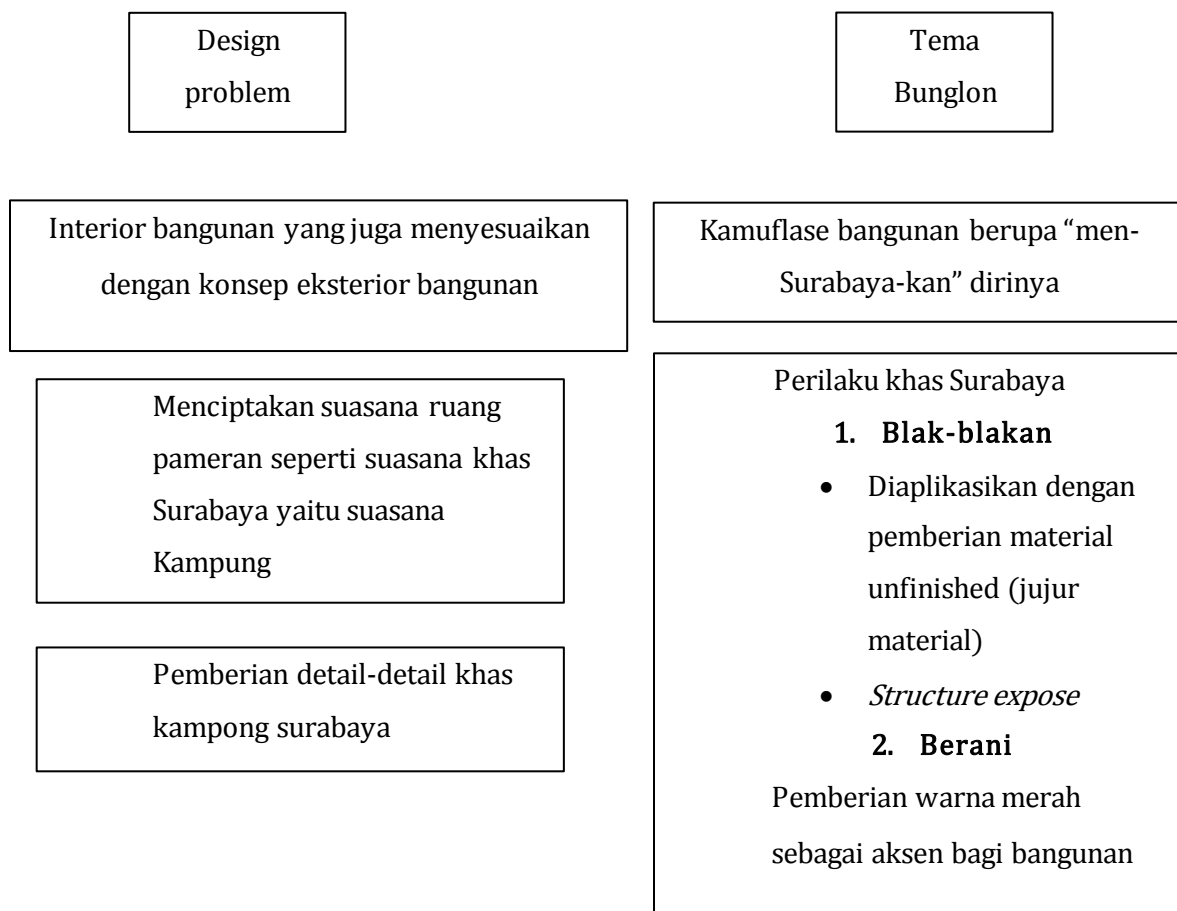
#### 4.3 KONSEP PERANCANGAN

Konsep yang akan diusung perancang dalam merancang obyek ini berasal dari keterkaitan antara tema dengan *design problem* obyek rancang ini.

*Design problem* obyek rancangan ini adalah :

- Berdasarkan judul obyek yaitu Museum Sejarah dan Kebudayaan Surabaya, bagaimana bangunan ini dapat mencerminkan kota “Surabaya” ?
- Bagaimana bangunan ini dapat menghargai keberadaan monumen yang terlebih dahulu telah ada di lokasi rancang obyek ini?
- Bagaimana menciptakan ruang pameran yang tidak monoton dan berbeda dengan ruang pameran yang lainnya ?

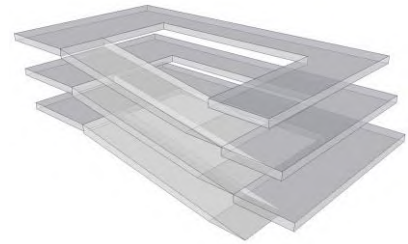
Berdasarkan beberapa desain problem diatas, maka konsep yang dapat diambil adalah :



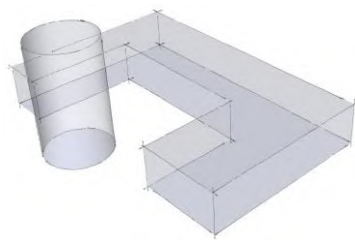


#### 4.3.1 Konsep Sirkulasi

Pola sirkulasi yang diterapkan dalam obyek rancang ini adalah Sirkulasi Linear. Hal ini menyesuaikan dengan obyek rancang ini sendiri yaitu museum sejarah dimana keruntutan sangat diperlukan dalam pemahaman sejarah.

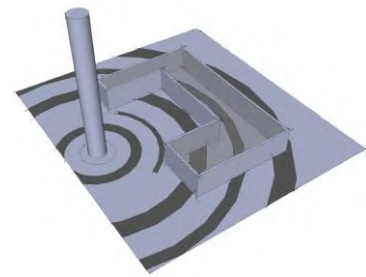


#### 4.3.2 Konsep Tapak



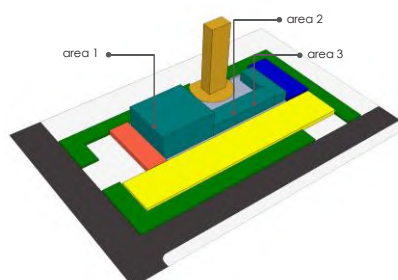
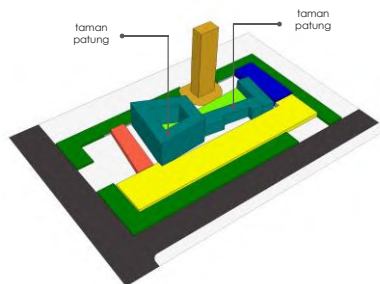
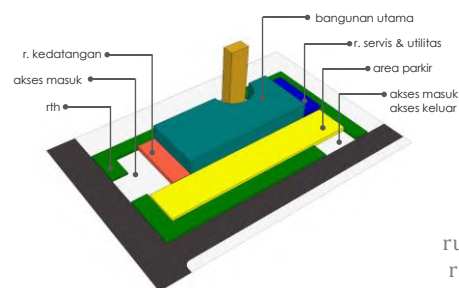
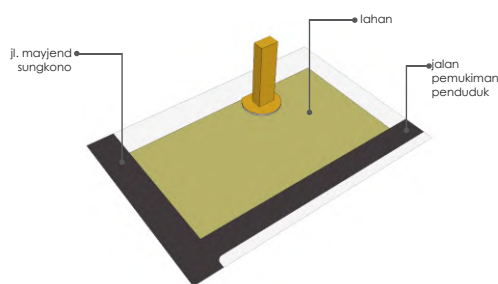
Bentuk bangunan utama yang “membuka” ke arah monumen merupakan salah satu usaha penghargaan terhadap keberadaan

monumen. Selain itu, “penghargaan” kepada monumen juga diterapkan pada adanya persamaan unsur geometri ataupun unsur material antara monumen dengan bangunan dan ruang luar. Unsur geometri yang diambil



adalah unsur lengkung. Penyamaan unsur material ini selain diterapkan pada pola ruang luar, juga diterapkan sebagai pola lantai pada interior bangunan.

#### 4.3.3 Konsep Gubahan Massa



AREA 1  
lobby  
ruang pameran  
ruang edukasi  
ruang pustaka

AREA 2  
kantor pengelola  
kuratorium  
gudang transit  
loading dock

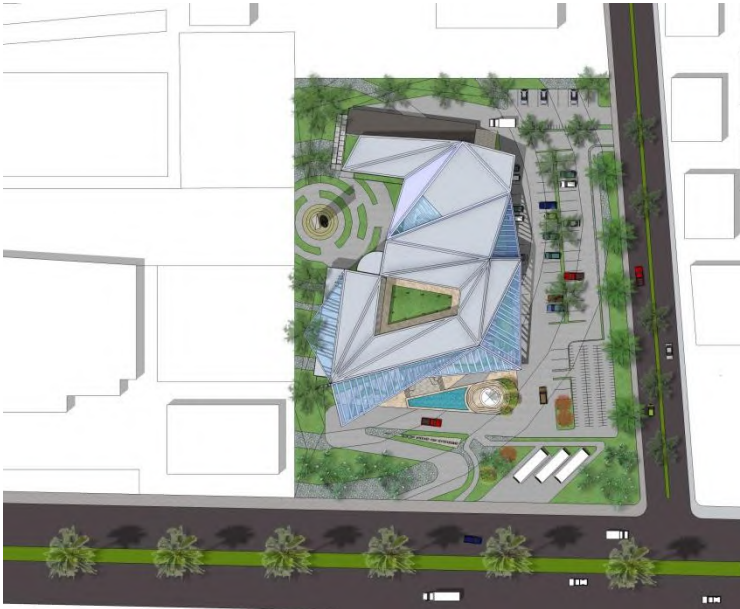
AREA 3  
café  
retail  
musholla  
gift shop



## BAB V

### APLIKASI KONSEP PERANCANGAN PADA OBYEK

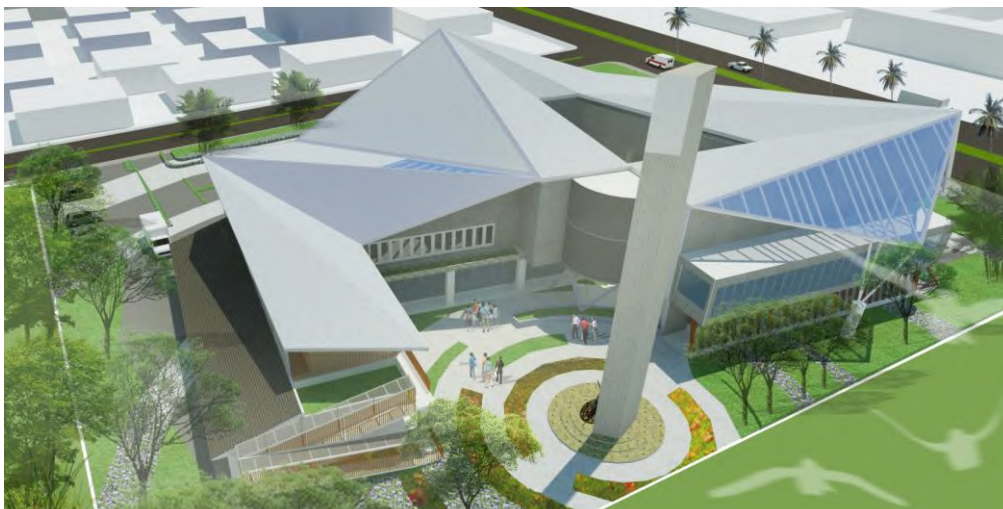
#### 5.1 KONSEP GUBAHAN MASSA DAN RUANG LUAR



Gubahan massa yang terlihat “terbuka” ke arah monumen merupakan salah satu wujud penghargaan kepada monumen tersebut. Selain itu, ditambahkannya aksentuasi berupa pola lengkungan pada perkerasan tapak bertujuan agar pola grid dari monumen tidak terlepas.

#### 5.2 KONSEP BENTUK DAN WUJUD

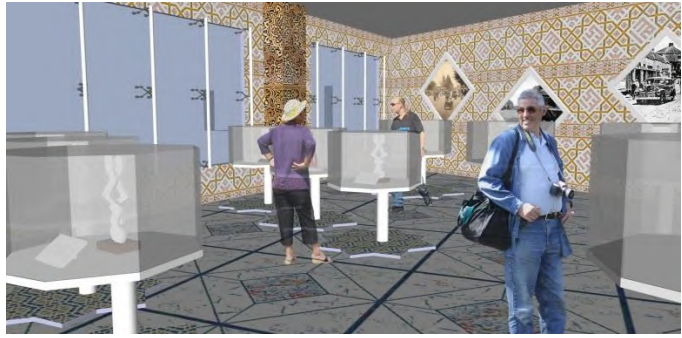
Konsep bentuk bangunan berawal dari pembagian zonasi pada lahan sehingga dengan setelah zoning terbentuk, bentuk bangunan akan muncul dengan sendirinya (seperti dijelaskan pada konsep gubahan massa diatas). Adanya bentukan yang simetris dan kaku merupakan salah satu respon adaptatif bangunan terhadap kawasan Bumi Juang 45 dimana pada kawasan ini seluruh bangunannya bersifat simetris.







### 5.3 KONSEP INTERIOR



Konsep interior yang mengambil kekhasan kota Surabaya yaitu suasana kampung diterapkan seperti gambar diatas. Mengambil contoh kampung cina dan kampung arab, ornament serta detail pada interior mengacu pada ciri khas kedua kampung tersebut. Pada ruangan pameran dengan konsep kampung cina, ornament didominasi oleh warna merah dan juga terdapat lampu yang berbentuk lampion cina.



Selain menggunakan konsep kampung tematik pada penataan ruang pameran, untuk menghindari kemonotonan media pameran maka terdapat Pameran Lantai yang memanfaatkan media lantai sebagai media pameran.



## BAB VI

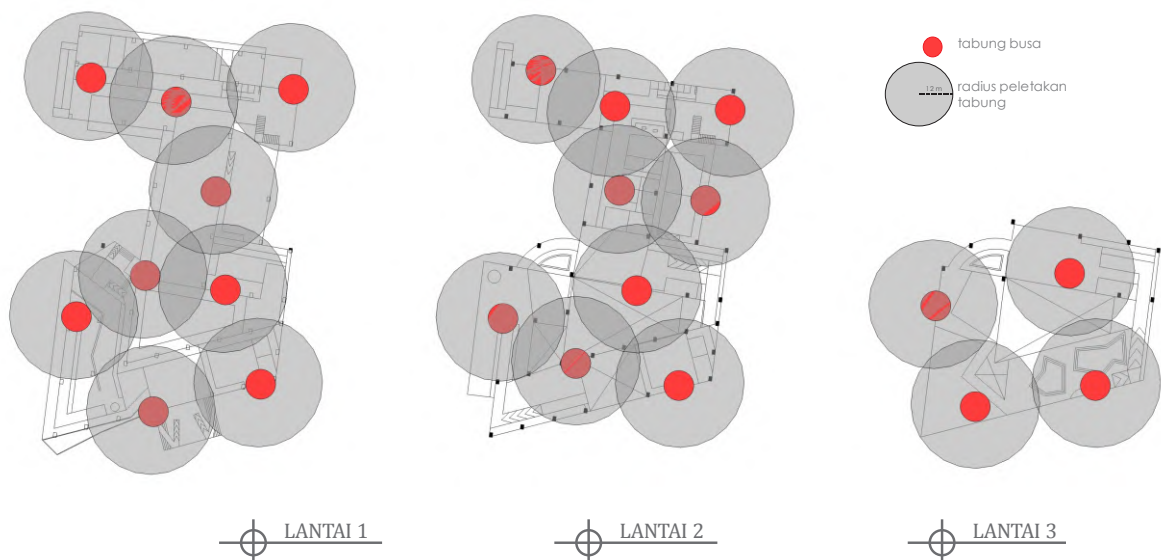
### UTILITAS

#### 6.1 PENGHAWAAN

Digunakan penghawaan buatan dengan menggunakan air conditioner dengan pertimbangan bahwa barang-barang dipamerkan perlu mendapatkan suhu tertentu untuk menjaga kelembabannya. Sistem yang digunakan adalah AC Split Duct dan AC Multisplit. AC split duct dipergunakan pada bangunan utama (pameran) sehingga suhu yang diberikan lebih merata dan memudahkan dalam pengawasan. AC multisplit digunakan pada fungsi bangunan fasilitas pengelola, kuratorium, dan ruang pameran temporer. Pertimbangan yang diambil karena pada fungsi ruangan ini memiliki jenis kegiatan yang tidak menentu.

#### 6.2 FIRE PROTECTION

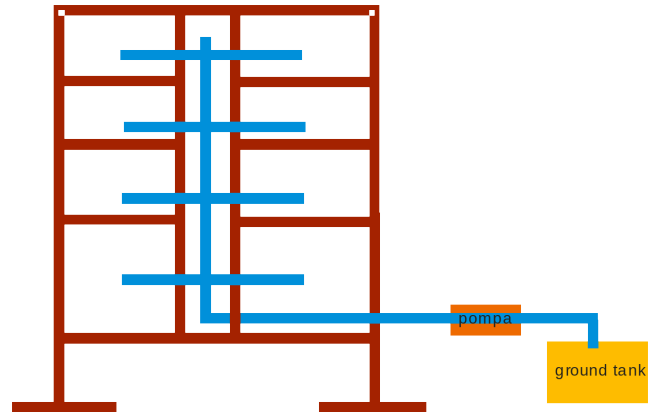
Sistem pemadam kebakaran menggunakan foam water sprinkler system dengan smoke detector dan tabung busa yang disediakan disetiap 12 meter jangkauan ruang. Pertimbangan tidak menggunakan sistem sprinkler air karena akan dapat merusak benda-benda pustaka dan alat elektronik.





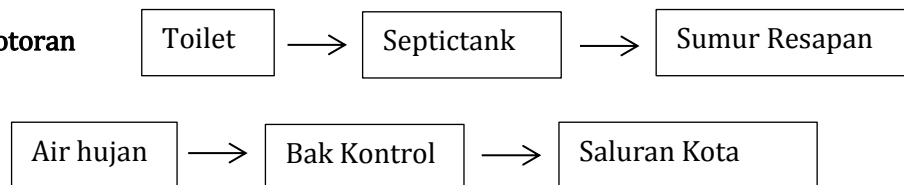
### 6.3 AIR BERSIH

Supply air bersih berasal dari PDAM kemudian ditampung di tandon bawah dan selanjutnya dipompa dan didistribusikan dengan sistem up feed. Apabila listrik mati masih dapat dijalankan dengan tambahan energy dari genset.



### 6.4 AIR LIMBAH

Aliran Kotoran



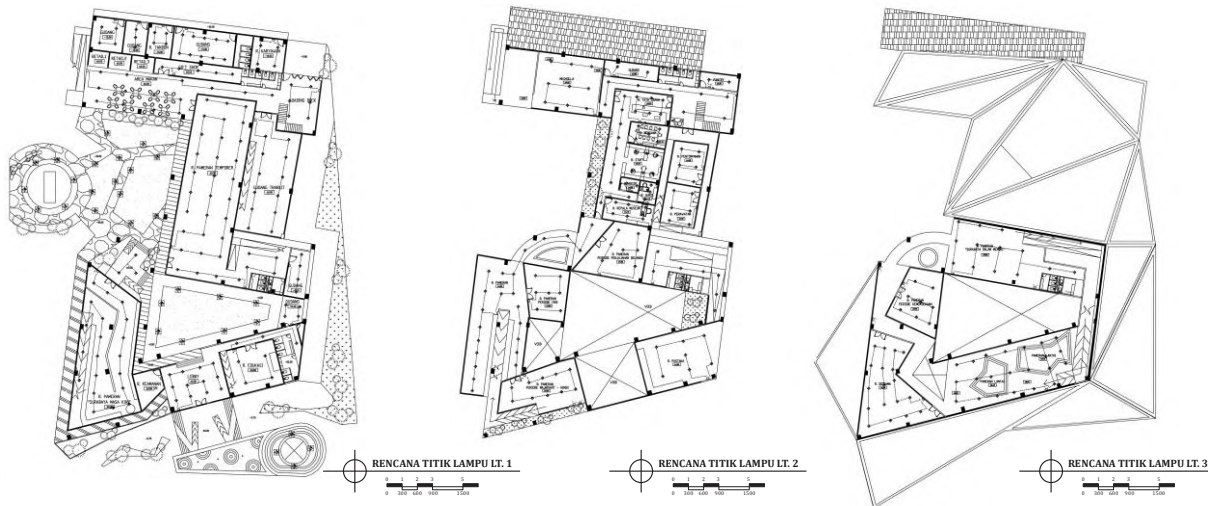
### 6.5 ELEKTRIKAL

Supply listrik oleh PLN (tegangan menengah) masuk ke gardu setelah diubah tegangannya menjadi tegangan rendah oleh transformator kemudian disalurkan ke panel. Juga terdapat ruang genset untuk mensupply listrik jika dari PLN padam.



### 6.6 PENCAHAYAAN

Untuk ruang-ruang terbuka menggunakan cahaya alami pada siang hari. Sedangkan area untuk ruang pameran, pengelola, perpustakaan, dll menggunakan lampu TL.



## 6.7 KOMUNIKASI

Menggunakan sistem audio berupa pengeras suara yang dipakai apabila terdapat pengumuman untuk pengunjung museum. Untuk saluran komunikasi, menggunakan satu nomor telepon utama yang dibagi menjadi beberapa line untuk masing-masing lantai.

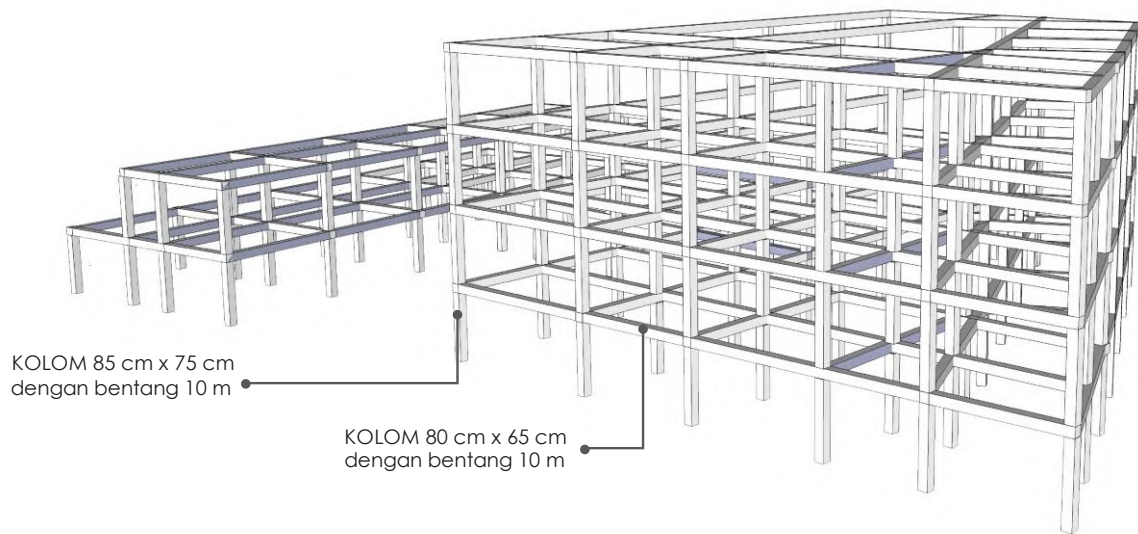
## 6.8 KEAMANAN

Sistem keamanan yang digunakan adalah Closed Circuit Television (CCTV) baik internal maupun eksternal dan semua pengawasan akan berada di Ruang Keamanan yang berada di dekat lobby.

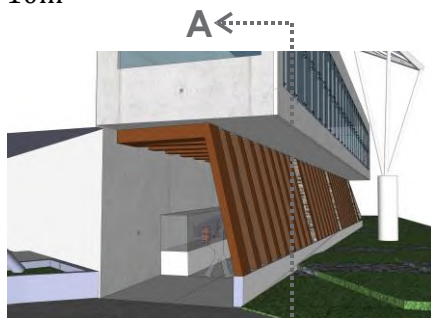




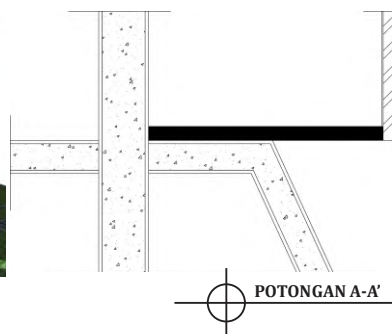
## BAB VII STRUKTUR



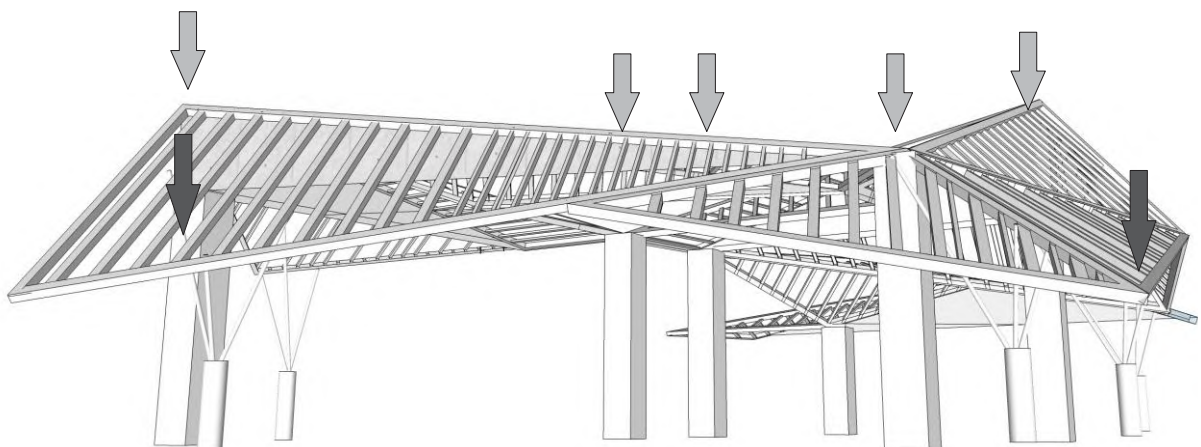
Struktur utama bangunan menggunakan struktur rigid frame dengan bentang kurang lebih 10m



A'←

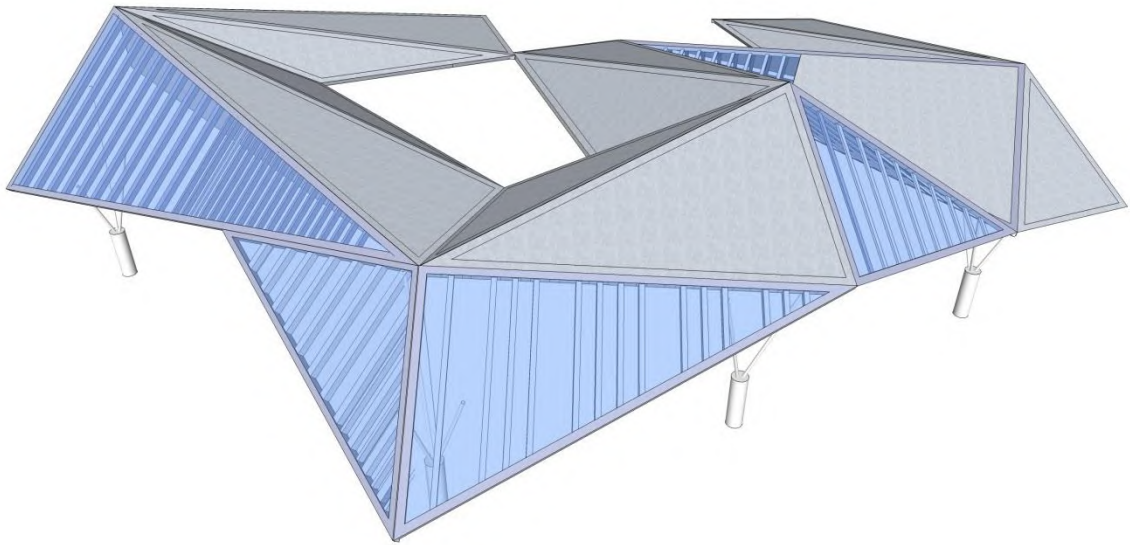


Gambar disamping adalah detail dari struktur kolom dan balok pada koridor pameran yang menuju pintu keluar.

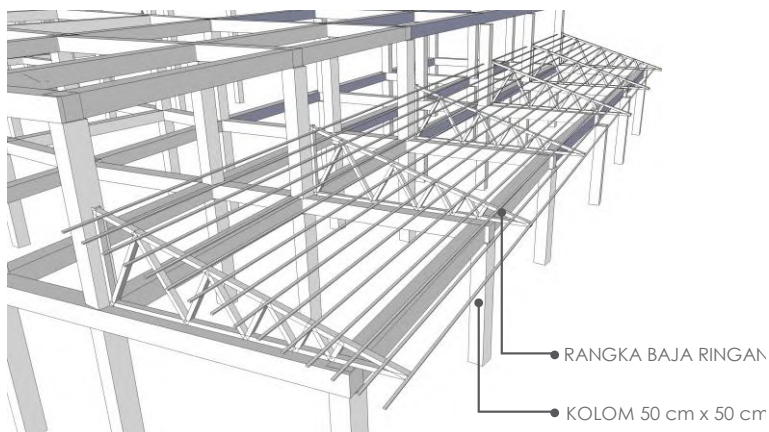


Beban folding atap yang sejajar dengan bangunan utama ditopang oleh kolom, sedangkan bagian atap yang menjorok keluar ditopang oleh rangka baja.





Material kaca pada atap menggunakan kaca laminated dengan pertimbangan bahwa kaca jenis itu lebih aman, mempunyai daya tahan terhadap sinar ultra violet, kelembaban dan suhu panas sehingga tidak akan ada perubahan warna, luntur dan tidak ada gelembung hawa pada polyvinil film.



Rererensi Struktur Atap :





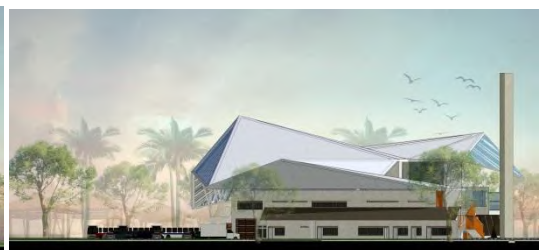
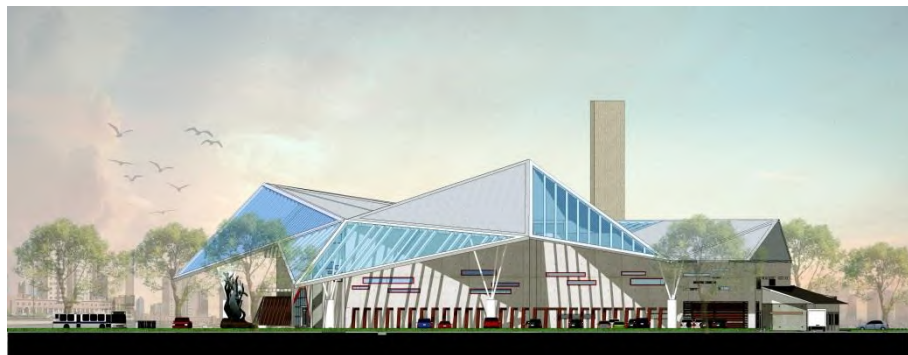
## KRITIK DAN SARAN

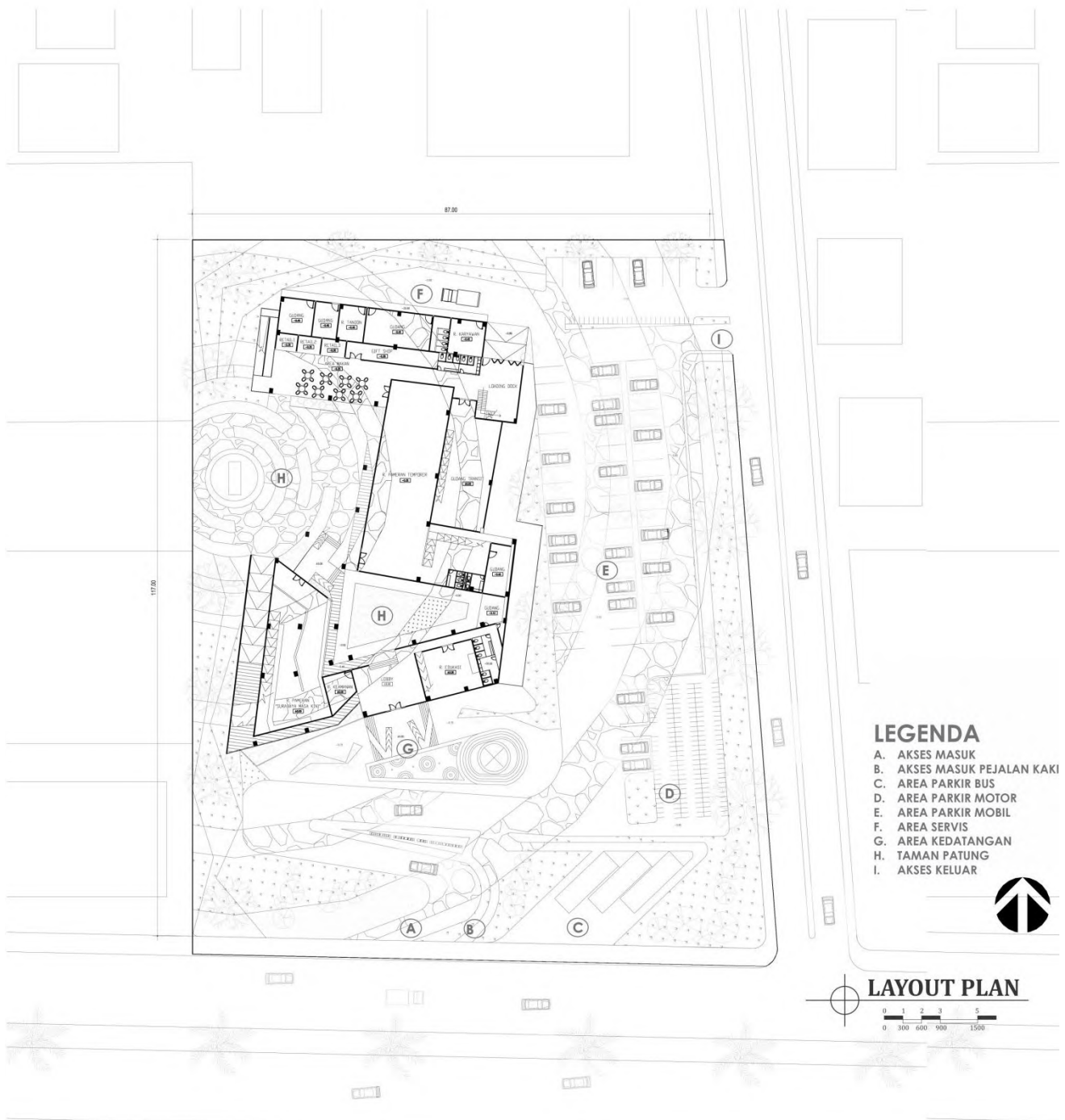
Adapun kritik dan saran mengenai proyek objek rancang Museum Sejarah dan Kebudayaan Surabaya, antara lain :

1. Pengembangan tema seharusnya bisa lebih dalam. Dengan pengembangan tema ini, desain dari museum ini akan bisa lebih inovatif
2. Perlu diperhatikan adanya pengembangan ruangan pameran untuk benda-benda yang dipamerkan mengingat ini adalah museum sejarah dan sesuai dengan sifat sejarah itu sendiri yang selalu berkembang
3. Penggunaan teknologi terbaru pada museum ini seharusnya bisa membuat museum ini lebih atraktif dan tidak monoton
4. Dekorasi kampong tematik pada interior bangunan sebaiknya diganti dengan dekorasi yang bisa mendukung benda-benda yang dipamerkan
5. Kondisi alam dari lahan perlu diperhatikan lagi mengingat pada kawasan itu kondisi lahannya berkontur.



## LAMPIRAN



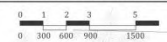


### LEGENDA

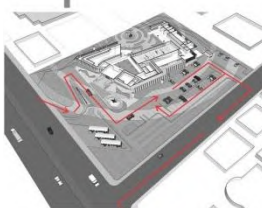
- A. AKSES MASUK
- B. AKSES MASUK PEJALAN KAKI
- C. AREA PARKIR BUS
- D. AREA PARKIR MOTOR
- E. AREA PARKIR MOBIL
- F. AREA SERVIS
- G. AREA KEDATANGAN
- H. TAMAN PATUNG
- I. AKSES KELUAR



### LAYOUT PLAN



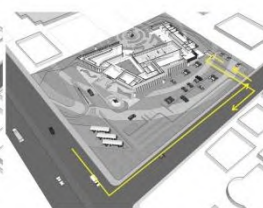
### SIRKULASI



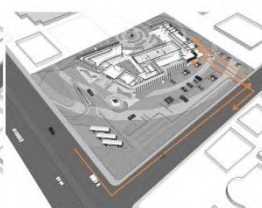
SIRKULASI MOBIL



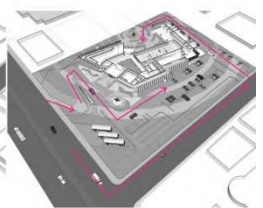
SIRKULASI MOTOR



SIRKULASI KARYAWAN

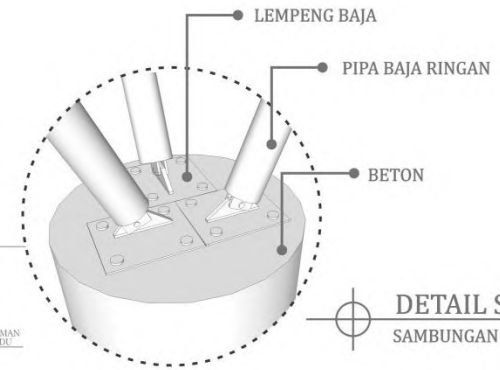
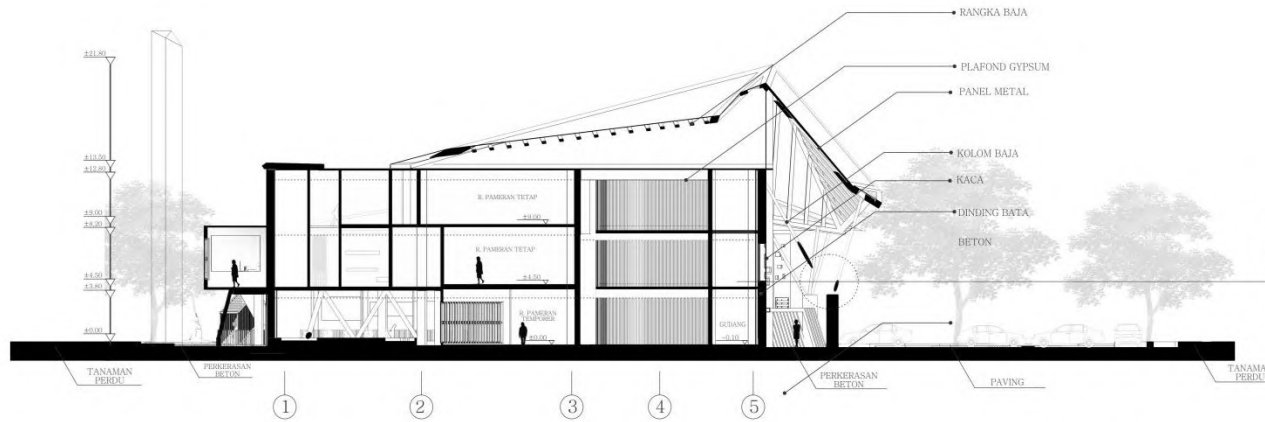


SIRKULASI LOADINGDOCK



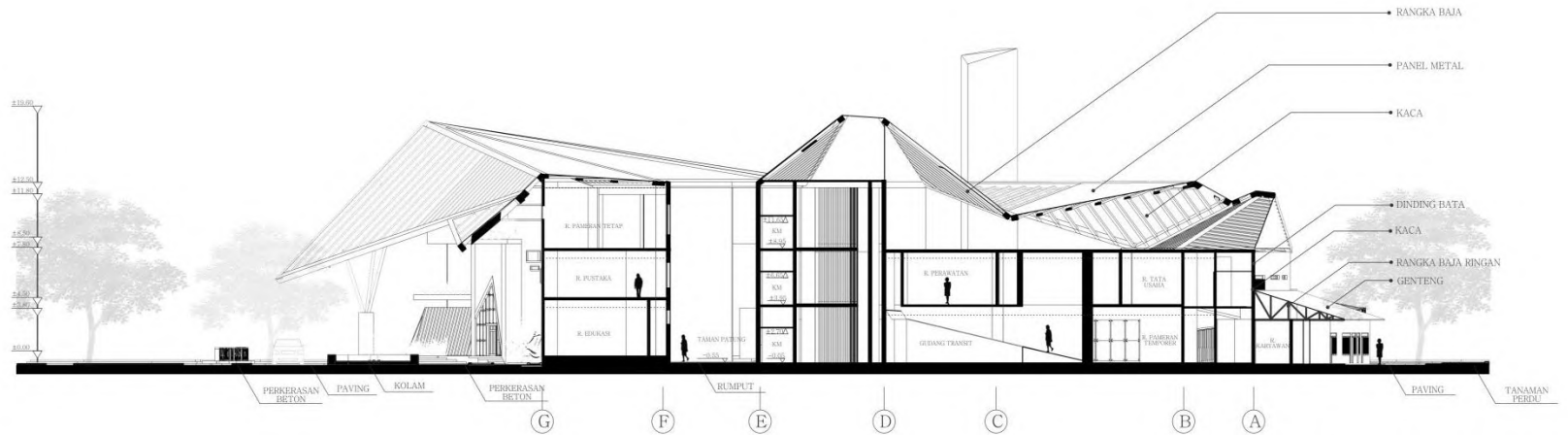
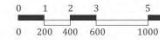
SIRKULASI PEMADAM KEBAKARA



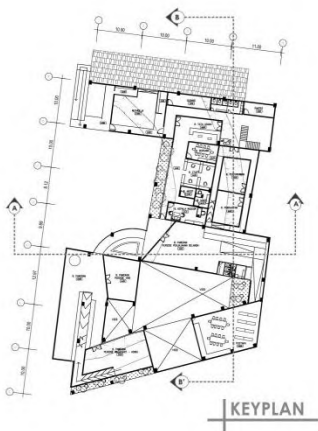
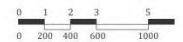


**DETAIL STRUKTUR**  
SAMBUNGAN PENYANGGA ATAP

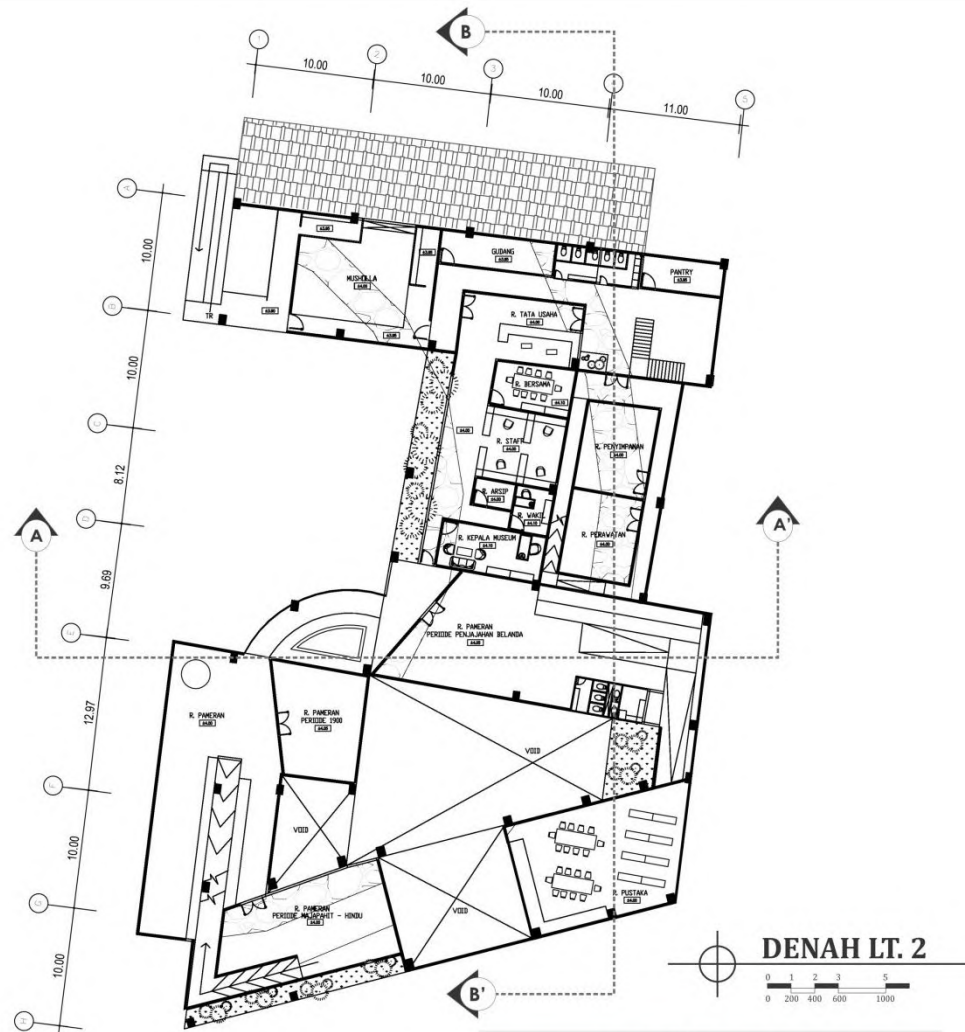
**POTONGAN A-A'**



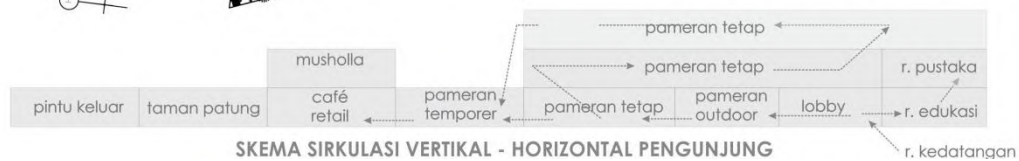
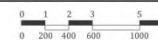
**POTONGAN B-B'**



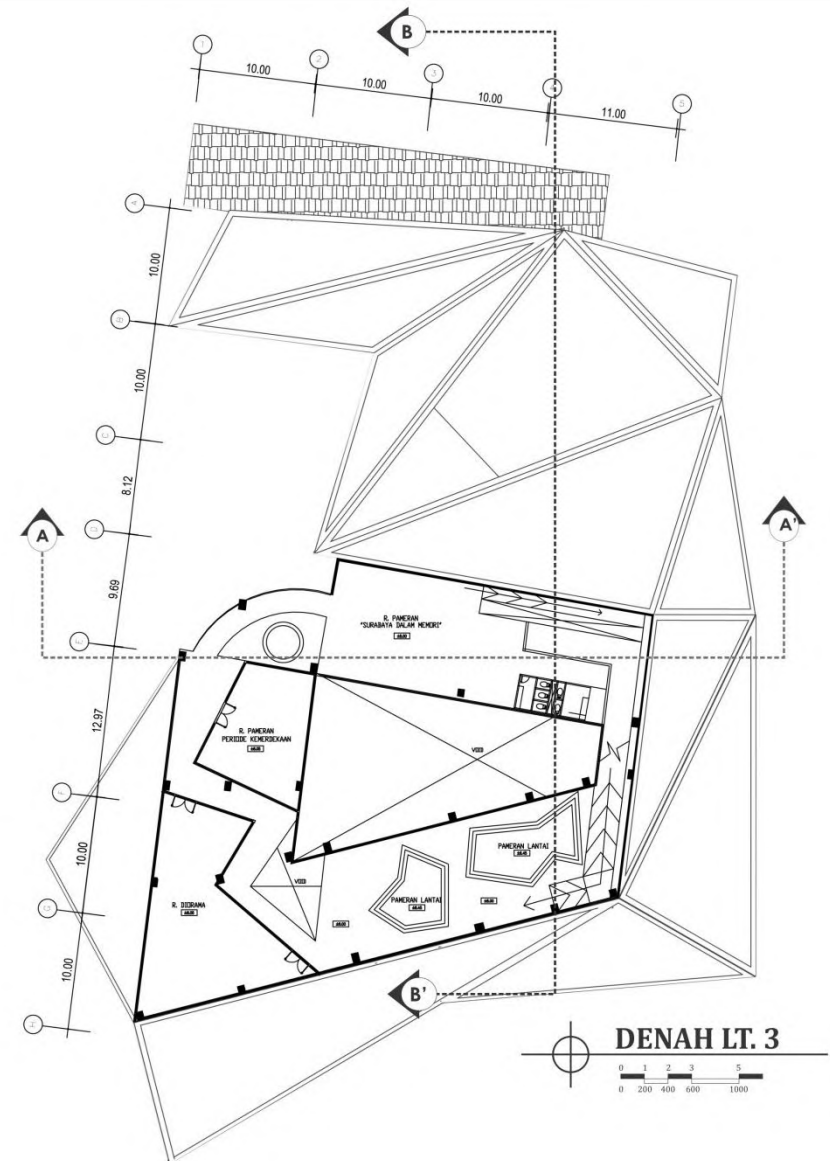
**KEYPLAN**



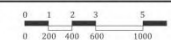
DENAH LT. 2



SKEMA SIRKULASI VERTIKAL - HORIZONTAL PENGUNJUNG



DENAH LT. 3











## BIOGRAFI



Ratry Anggrhayni Pratiwi Wahyuningtyas lahir di Trenggalek pada tanggal 29 Maret 1993. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Kebraon II/437 Surabaya (1998-2004), kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 16 Surabaya (2004-2007), kemudian menyelesaikan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 15 Surabaya (2007-2010). Saat ini penulis telah menyelesaikan pendidikan S1 di Jurusan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (2010-2014).

Selama masa kuliah, penulis cukup aktif di berbagai organisasi kampus antara lain menjabat sebagai Sekertaris Departemen Seni dan Olahraga HIMA STHAPATI periode 2012/2013, Ketua Acara Olimpiade FTSP ITS (2012), Ketua Acara “Jengki Tipis-Tipis” Kolaborasi dengan Jurusan Desaun ITS (2012), Staff Departemen Seni dan Olahraga BE-LM FTSP ITS periode 2011/2012, Panitia “Scholarship International Day” (2012), Instructure Commite Gerigi ITS (2012), dan masih banyak kegiatan lainnya.

Selain aktif di berbagai organisasi kampus, penulis juga pernah melaksanakan kerja praktek selama 3 bulan di salah satu kantor konsultan ternama di Bandung, LABO Archicture+Design.